01. Показывай живой мир неонового света, громкой музыки, жадных корпораций, высоких технологий и низкого уровня жизни.

02. Не говори "Нет", просто делай это более сложным, рискованным, требующим спец.снаряжения и т.д.

03. Строй историю на основе выбора игроков и делай ее центром повествования.

Когда Персонаж игрока сталкивается с рискованной ситуацией, ее результат определяется Проверкой Действия:

01. Игрок описывает чего он хочет добиться и какой Подход, Навык и Снаряжение он использует для этого. Здесь нет "неправильного" Подхода к ситуации, но какие-то могут ослабить эффективность или увеличить угрозу, побуждая Игрока переосмыслить его план действий и улучшить его положение.

02. Мастер оценивает если у одной или обоих сторон есть Преимущество. Если есть, то он объявляет уровень Риска (P) и Эффективности (3), которые стоит ожидать.

03. После этого Игрок может поднять или понизить уровень P и 3 для улучшения своего действия ценой более тяжелого Последствия или наоборот.

04. Игрок набирает кубы для броска:
〉 Количество равное рейтингу Подхода + Навыка.
〉 Дополнительный куб от Особого усилия или Содействия.

⚠ Если количество его кубов будет равно нулю или меньше, он кидает два куба и выбирает наименьшее значение.

05. Игрок выкидывает кубы и выбирает наибольший результат. Игрок вместе с Мастером рассказывают как все произошло, но последний определяет исход действия и объявляет Последствия.

6, 6	Критический успех. Успех с преимуществом (чаще всего увеличение Эффективности).
6	Успех. Все прошло как и задумано.
4/5	Частичный успех. Успех, но с Последствием: повреждение, ▼3, упущенная возможность или осложнение.
1-3	Неудача. Ничего не вышло. Получено Последствие.

THIS IS THE GM'S PAMPHLET. DOWNLOAD THE FULL GAME AT
EMANOELMELO.ITCH.IO @EMANOELMELO
TRANSLATED TO RUSSIAN BY @MISTERPLATYPUS

This work is based on Blades in the Dark, product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

РИСК И ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Уровень Риска (P) показывает насколько опасна ситуация и что/сколько персонаж игрока потеряет при плохом броске. Уровень Эффективности (3) определяет чего можно добиться при благоприятном броске. Стандартный уровень сложности - Второй.

У каждой стороны может быть Преимущество в зависимости от того какое снаряжение, тактику, особенности окружения они используют. Или они могут использовать слабость другой стороны для создания Преимущества. Следует учитывать только самые значимые факторы. Преимущество может поднимать (▲) или опускать (▼) оба уровня в пользу любой из сторон:

01. Если у Риска есть Преимущество, который позволяет действовать более эффективно, ▲P. Преимущество, которое может увеличить их защиту или ослабить усилия Персонажей может ▼3.

02. Если у Персонажа игрока есть Преимущество, которое позволяет избежать или смягчить ответный удар от Риска, ▼P. Преимущество, которое увеличивает эффективность их действия, может дать ▲3.
〉 Если они используют Специализацию, они могут обменять один куб на Преимущество.
〉 Они могут использовать Особое усилие для ▲3.

ПОСЛЕДСТВИЯ

〉 Сниженная Эффективность ↗ их 3 снижен.
〉 Повреждение ↗ нанеси Повреждение всем вовлеченным бегущим.
〉 Осложнение ↗ создай и/или продвинь Шкалу опасности, опустоши ресурсы (к примеру боеприпасы).
〉 Отчаянное Положение ↗ лиши их одного из преимуществ или поставь в сложную ситуацию.
〉 Упущенная Возможность ↗ обстоятельства изменились. Они должны изменить подход к ситуации.

Уровень Угрозы определяет уровень Повреждений, количество делений на Шкале опасности или серьезность Последствия.

Сочетай их в зависимости от того движется история. К примеру: бегущий пытаясь бороться с Угрозой Уровня 3 выкинул на кубах 2. Как одно из Последствий, Мастер может выдать Повреждение 3 уровня или Повреждение 1 уровня и дать угрозе Преимущество над ними.

Проверку Испытания можно провести на каждое из Последствий.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Повреждение - это длительное состояние или травма, которая получена как Последствие. Каждый Уровень Повреждений несет с собой штраф, соответствующим Проверкам Действий, который можно игнорировать с помощью наркотиков. Когда ты получаешь Повреждение уровня, который уже заполнен, перенеси его на следующий. Если персонаж получает Повреждение и для него нет слота, пора умирать. Повреждение Уровня 4 смертельно если ему не сопротивляться и должно быть получено когда ясны ставки.

[CBR+PNK:RPG] END.FILE

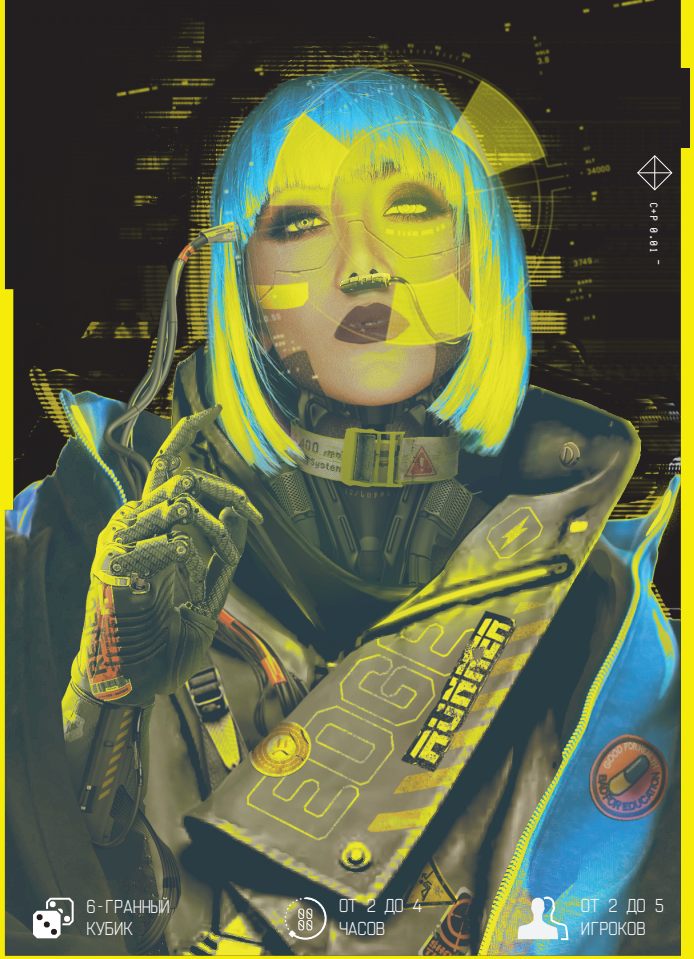
THE CABINET OF CURIOSITIES PRESENTS

EMANOEL MELO

CBR+PNK

CYBERPUNK TABLETOP RPG FORGED IN THE DARK

MINIMAL RULES PAMPHLET_V1.0



COVER IMAGE: EMANOEL MELO WITH IMAGES FROM UNSPLASH.COM, USTALLY BULGAROU ET AL.

6-ГРАННЫЙ КУБИК

ОТ 2 ДО 4 ЧАСОВ

ОТ 2 ДО 5 ИГРОКОВ

СЕТТИНГ

Персонажи игроков - команда закаленных БЕГУЩИХ - наемники, преступники, активисты, живущие на грани и работающие в тенях беспощадного, ультражестокого мира.

Их посредник - это неизвестная фигура, с плоским, однотонным голосом, известная как ОПЕРАТОР. Оператор верит что БЕГУЩИЕ легкозаменимы. Если один умрет, его место займет другой и закончит работу.

СЕТТИНГ игры может быть какой угодно, но она должна использовать жанровые клише, такие как: шумная, оживленная, перенаселенная, занятая 24 часа в сутки корпоратократия, работающая на приватизированных низкокачественных автоматизированных услугах, раскрашенная неоновыми цветами, навязчивой рекламой, классовой борьбой, ужасной погодой из-за изменений климата и т.д..

В каждой сессии мы играем новой группой персонажей, которая отправляется на свое ПОСЛЕДНЕЕ ЗАДАНИЕ.

ЗАДАНИЕ

Эта работа должна быть крупной, значимой операцией, которая предназначена только для бывалых бегущих. Предоставь Игрокам на выбор несколько ЦЕЛЕЙ для Задания. Используй таблицы ниже для вдохновения. Опиши несколько локаций, возможные активы и от 8 до 12 препятствий, с которыми они могут столкнуться.

Запиши ИНТЕРЕСЫ Персонажей игроков и объявлена ли на них ОХОТА. Спроси их о вражеских бандах, корпах и союзниках. Используй все это чтобы сделать их последнее Задание более личным. Когда все готовы, объяви ЦЕЛЬ Задания и переходи сразу к действию.

ЗАДАЧА		
1	Устранить	Отметить
2	Сопроводить	Защитить
3	Украсть	Извлечь
4	Провезти	Передать
5	Штурмовать	Оборонять
6	Подбросить	Саботировать

ЦЕЛЬ/СТАТУС		
1	Политический лидер	Под прикрытием
2	Офицер корпорации	Пропал
3	Знаменитость	Заложник
4	Ученый	Узаконенный
5	ИИ	В отставке
6	"Белый" хакер	Беженец

1. СТАНОВИТСЯ ЖАРКО

Опиши ЛОКАЦИЮ и обстоятельства, в которых Персонажи начинают. Они уже успешно разобрались со всей мелкой беготней, небольшими неудобствами и теперь готовы встретиться с первым серьезным препятствием. Эта ситуации требует мгновенного действия: перестрелка, погоня, неожиданный блок-пост и т.д. Во время этой сцены, ОПЕРАТОР должен запрашивать статус ЗАДАНИЯ у Игроков. Напоминай игрокам про преимущества Флэшбеков (планирование на ходу).

2. ПРОИЗОШЛО ЧТО-ТО НЕПРЕДВИДЕННОЕ

Усложняй вещи подрывая основные элементы, даже меняя приоритеты и интересы персонажей. Это особенно прекрасная возможность чтобы подтянуть их ИНТЕРЕСЫ. Может быть данные, которые они крадут - это первый известный пробудившийся ИИ; Восставшие синтетики, проявляющие эмпатию к своим создателям; Клиент, который нанял Бегущих для работы оказался их общим врагом; Какая-то подозрительная организация так же заинтересована в цели. Последнее препятствие должно быть, изобретательным, мощным, стойким.

3. ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ

Когда ЦЕЛЬ Задания будет выполнена (успешно или нет) и нет других непосредственных угроз, значит пришло время сделать монтажную нарезку. Заверши текущую сцену, обратись к Игрокам и дай каждому из них описать предысторию их персонажей. Попроси описать небольшую сцену, в которой они рассказывают как это Задание изменило их жизни.

ЛОКАЦИИ		
1	Скоростное шоссе	Башня корпорации
2	Доки	Подземное сооружение
3	Трущобы	Жилой комплекс
4	Уличные рынки	Электростанция
5	Богатые сады	Ночной клуб
6	Зона развлечений	Монорельсовый поезд

ГРУЗ/ПРОИСХОЖДЕНИЕ		
1	Биологическая материя	Внеземное
2	Данные	Корпоративное
3	Оружие	Краудсорсинг
4	Редкие артефакты	Военное
5	Источник энергии	Государственное
6	Уникальный прототип	Синдикат

ШКАЛА ПРОГРЕССА

Угрозы и опасности представлены как Шкалы прогресса с сегментами по 4, 6 и 8. Чаще всего они используются Мастером когда ему нужно что либо отслеживать. Например стойкость препятствия (выносливость врага или надежность системы) или надвигающиеся опасности (бомба с таймером, прибытие подкрепления). Мастер также может поставить две шкалы чтобы отразить соревнование к примеру, одна заполняется при взломе терминала, в то время как другая отражает охрану, которая приближается к хакеру.

Когда история двигается вперед заполни шкалу прогресса на количество ячеек равное ⓟ (когда нарастает Угроза) или ❸ (когда продвигаются Игроки).

ПРИМЕРЫ РИСК

БОЛЬШИНСТВУ ПРЕСТУПНИКОВ ДОСТАТОЧНО ОДНОГО УСПЕХА ЧТОБЫ ВЫНЕСТИ ИХ. В ТО ВРЕМЯ КАК КРУПНЫЕ ШКАЛЫ МОГУТ ОТРАЖАТЬ БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ УГРОЗЫ.

КИНГ — Вышибала с имплантами. Жадный ублюдок.

УПЫРЬ — Небольшая банда вооруженная пушками и автоматами.

POISN — Бывалый хакер с защитной декой на нейролинке и легким вооружением.

НАЦ.ГВАРДИЯ — Несколько подразделений. Легкая броня, пистолеты и винтовки для подавления бунтов

TASKFORCE™ — Военизированный элитный отряд. Тяжелая броня и арсенал оружия. Военные киберимпланты.

БУЛЬДОГЕР — Боевой двуногий дрон. Тяжелая броня, руки-пулеметы.

АРТЕМИСИЯ-1 — Базовая программа защиты.

ФАЕРВОЛЛ — Протокол Преграды, отслеживает и блокирует взломщиков. Выпускает П.П.В.

П.П.В. — Протокол Противодействия Взлому, напрямую атакует мозг хакера.